

Docket No.: 4635-006

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of	:	
Tomohiro SHINODA	:	Confirmation No. <i>Not yet assigned</i>
U.S. Patent Application No. <i>Not yet assigned</i>	:	Group Art Unit: <i>Not yet assigned</i>
Filed: <i>Herewith</i>	:	Examiner: <i>Not yet assigned</i>

For: GAMING SYSTEM FOR PROVIDING GAME

CLAIM OF PRIORITY AND
TRANSMITTAL OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT

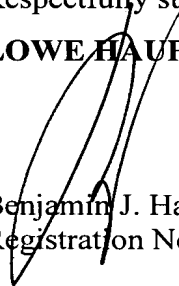
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

In accordance with the provisions of 35 U.S.C. 119, Applicant hereby claims, in the present application, the priority of *Japanese Patent Application No. 2002-382432, filed December 27, 2002*. The certified copy is submitted herewith.

Respectfully submitted,

LOWE HAUPTMAN GILMAN & BERNER, LLP


Benjamin J. Hauptman
Registration No. 29,310

1700 Diagonal Road, Suite 310
Alexandria, Virginia 22314
(703) 684-1111 BJH/etp
Facsimile: (703) 518-5499
Date: December 23, 2003

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年12月27日
Date of Application:

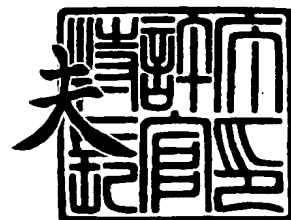
出願番号 特願2002-382432
Application Number:
[ST. 10/C]: [JP 2002-382432]

出願人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2003年11月18日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井 康



出証番号 出証特2003-3095315

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1039

【提出日】 平成14年12月27日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 篠田 朋弘

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 058975

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 図面 1

【包括委任状番号】 0018505

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書
【発明の名称】 遊技システム
【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、

複数の遊技者の各々に対応する個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、

前記複数の遊技者を所定の遊技群として組み分ける遊技群生成手段と、複数の遊技者の各々に対応する個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、前記遊技群生成手段により組み分けられた所定の遊技群に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技の状態を特別遊技状態に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 3】 前記個人情報記憶手段により記憶されている個人情報は、複数の遊技者の各々固有の個人情報であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技システム。

【請求項 4】 前記特別遊技移行手段により移行される特別遊技は、通常の遊技に対して相対的に遊技者に有利な遊技であることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技システム。

【請求項 5】 遊技に対する価値としての遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段を備え、

前記特別遊技移行手段により移行される特別遊技は、通常の遊技に対して相対的に遊技価値を多く取得する遊技であることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれかに記載の遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技システムにおいて、遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、それらの複数の端末装置から供給される信号に基づいて情報の提供を行う遊技サーバと、が通信可能な状態に接続されるように構成されるものとして周知であり、実際に一所に集まることなく、遊技を楽しむことができるサービスとして知られている。

【0003】

このような簡便なサービスの中でも、インターネットを介して不特定多数のゲームプレーヤとゴルフゲームを競うことができるビデオゲーム装置が提供されている（例えば、特許文献1参照。）。このビデオゲーム装置において、ゴルフゲームサーバは、各プレーヤからのオープントーナメント参加の通信を受けて個人情報入力画面を送信する送信手段を備えており、遊技者に対して各種の遊技を提供することができる。

【0004】

【特許文献1】

特開 2002-219282 号公報

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなシステムでは、単に、遠隔地における遊技者との遊技を楽しむものであり、臨場感、親近感等を通常感じ得る遊技である場合には、その臨場感、親近感等を感じ得る機会を減少させ、かえって遊技性を損ね、遊技者の期待に応えるような遊技を提供できないおそれがある。

【0006】

特に、臨場感、親近感等を感じる可能性が高い遊技者同士の駆け引きが必要となる遊技においては、その遊技を遊技システムに採用することにより、遊技性を

損ねる可能性がある。

【0007】

本発明は、上述した如き課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して、期待感を高め得る遊技システムを提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明の遊技システムは、複数の遊技者の各々に対応する個人情報が記憶されている個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする。

【0009】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0010】

(1) 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、複数の遊技者の各々に対応する個人情報が記憶されている個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム。

【0011】

(2) 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、前記複数の遊技者を所定の遊技群として組み分ける遊技群生成手段と、複数の遊技者の各々に対応する個人情報が記憶されている個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、前記遊技群生成手段により組み分けられた所定の遊技群に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技の状態を特別遊技状態に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム。

【0012】

(1) 及び (2) の発明によれば、単に、見ず知らずの遊技者との遊技を楽しむ

むだけでなく、特別遊技を行うことができるという楽しみが付加され、期待感を高め得る遊技を提供することができる。

【 0 0 1 3 】

また、特別遊技に移行する要因が複数の遊技者の各々における個人情報であり、その個人情報という何らかの結びつきを感じ得る遊技を提供することができる。

【 0 0 1 4 】

また、「遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、複数の端末装置に対して通信可能な遊技サーバと、から構成され、当該遊技サーバは、複数の端末装置における複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、前記遊技サーバは、複数の遊技者の各々に対応する個人情報が記憶されている個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム」として構成してもよい。

【 0 0 1 5 】

更には、「遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、複数の端末装置に対して通信可能な遊技サーバと、から構成され、当該遊技サーバは、複数の端末装置における複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、前記遊技サーバは、前記複数の端末装置に設けられた記憶媒体に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム」として構成してもよい。

【 0 0 1 6 】

更にまた、「遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、複数の端末装置に対して通信可能な遊技サーバと、から構成され、当該遊技サーバは、複数の端末装置における複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する遊技システムであって、前記遊技サーバは、前記複数の端末装置に設けられた挿脱自在な記憶媒体に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基

づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム」として構成してもよい。

【0017】

更にまた、「遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、複数の端末装置に対して通信可能な遊技サーバと、から構成され、当該遊技サーバは、複数の端末装置における複数の遊技者に対して参加可能な対戦遊技を提供する遊技システムであって、前記遊技サーバは、複数の遊技者の各々に対応する個人情報が記憶されている個人情報記憶手段と、前記個人情報記憶手段に記憶され、遊技に参加している複数の遊技者に対応する個人情報の組合せに基づいて遊技を特別遊技に移行する特別遊技移行手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム」として構成してもよい。

【0018】

(3) 前記個人情報記憶手段により記憶されている個人情報は、複数の遊技者の各々固有の個人情報であることを特徴とする(1)又は(2)に記載の遊技システム。

【0019】

(3)の発明によれば、特別遊技に移行する要因が遊技者固有の個人情報であるがため、より一層、他の遊技者に対して何らかの結びつきを感じ得る遊技を提供することができる。

【0020】

(4) 前記特別遊技移行手段により移行される特別遊技は、通常の遊技に対して相対的に遊技者に有利な遊技であることを特徴とする(1)から(3)のいずれかに記載の遊技システム。

【0021】

(4)の発明によれば、特別遊技という遊技者に有利な遊技が提供されるため、遊技者に対して期待感を生じさせ、遊技者の興味を持続させ得る遊技を提供することができる。

【0022】

(5) 遊技に対する価値としての遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段を備

え、前記特別遊技移行手段により移行される特別遊技は、通常の遊技に対して相対的に遊技価値を多く取得する遊技であることを特徴とする（１）から（４）のいずれかに記載の遊技システム。

【0023】

（５）の発明によれば、特別遊技という遊技価値を多く取得する可能性を含む遊技が提供されるため、より一層、遊技者に対して期待感を生じさせ得、遊技者の興味を持続させ得る遊技を提供することができる。

【0024】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明に好適な一実施形態について図面に基づいて説明する。

【0025】

尚、以下において説明する実施形態においては、本発明にかかる遊技機に好適な実施形態として、本発明を麻雀を行うための遊技機に適用した場合を示す。

【0026】

また、本発明を、麻雀を行うための遊技機（所謂ビデオ麻雀）だけでなくとも、ブラックジャック、花札等、他のカードゲームを行うための遊技機であって、複数人で図柄の組合せにより勝敗を決定する遊技機などに適用することとしてもよい。

【0027】

[遊技機システムのネットワーク構成]

図１は、本発明の実施形態の遊技システムＳにおけるネットワーク構成図である。

【0028】

ネットワークＮに、本発明の全国オンライン対戦型麻雀の遊技サーバ１０と、各施設に設置された本発明の全国オンライン対戦型麻雀の遊技機群３０が接続されている。

【0029】

遊技サーバ１０は、遊技者が遊技機群３０にログインする時の認証機能、ネットワークＮを介して遠隔地で対戦するゲームの管理を行う機能、遊技者の個人情報

報と、ランキングなどの遊技成績を管理する機能と、を持つ。また、前述の個人情報に基づき、遊技参加者のネットワークNは、TCP/IPプロトコルに基づく専用回線を用いた構成とする。

【0030】

遊技端末40A、40B、・・・は、遊技者1人に1台割り当てられ、遊技者が麻雀をプレイするものである。遊技者は、この遊技端末40A、40B、・・・、40Dにおいて、自分の手配の管理を行い、「自摸」、「打牌」、「チー」、「ポン」、「カン」、「ロン」など麻雀所定動作の指示を行う。

【0031】

本実施形態では、この遊技機群30は、4台を1組として各施設に設置されるものとするが、本発明はこれに限らず、各施設に設置する台数は1台を単位として、任意の台数でも良い。

【0032】

また、本実施形態では、遊技サーバ10と、各施設に設置された遊技機群30と、を接続するネットワークNは、専用回線を用いた構成とするとしているが、本発明はこれに限らず、公衆回線網を利用したインターネット上で実現するVPN (Virtual Private Network) をもって構成しても良い。

【0033】

[遊技機群30の概観]

図2は、本発明の実施形態における、遊技機群30の概観を示す図である。

【0034】

遊技機群30は40A、40B、40C、40Dの4台の個別の遊技機で構成される。

【0035】

なお、前述の通り必ずしも4台1組の構成をとらなくとも、1台単位で設置して、ネットワークNに接続し遊技する構成をとっても良い。

【0036】

[遊技端末40A、40B、・・・、40Dの概観]

図3は、本発明の遊技機群30を構成する4台の個別の遊技端末40A、40

B、40C、40Dの概観を示す図である。4台全て同等の機器であるので、ここでは40Aを代表させて、外觀図を示す。

【0037】

遊技端末40Aには、遊技者に対向するように表示装置41が備えられており、遊技に関する画像を表示する機能を有する。

【0038】

また、この表示装置の表面にはタッチセンサ69（図10参照）が設けられており、触接される位置、タイミングに応じて、遊技に関する操作を可能とする。

【0039】

更には、この遊技端末40Aにはスピーカ75が内蔵されており、表示装置41の両側に備えられた透音孔42から、遊技演出の音声が発せられることになる。

【0040】

また、この遊技端末40Aの遊技者側には、遊技を行うための硬貨投入口43が設けられており、遊技端末40Aに内蔵された硬貨検知センサ68（図10参照）により、硬貨を検知する。

【0041】

また、この遊技端末40Aの遊技者側には、遊技者認証のためのリライタブル磁気カード（図20参照）を挿入するための挿入口44が備えられ、遊技端末40Aのカードリーダー70（図10参照）へリライタブル磁気カードを挿入し、リライタブル磁気カードに記録された識別情報を読み取ることになる。

【0042】

なお、本実施形態においては、カードリーダー70によりリライタブル磁気カードから情報を読み取り遊技者を識別するように構成したが、本発明はこれに限らず、ICチップ内蔵カードなど遊技者情報を記録可能な媒体であれば、いずれの媒体でも良い。

【0043】

[遊技サーバ10の電氣的構成]

図4は、本発明の遊技機システムの、遊技サーバ10のハードウェアブロック

図である。遊技サーバ10はBUS12を備え、BUS12には、CPU13と、ROM14と、RAM15と、後述する個人情報（個人情報テーブル、個人ランキングテーブル、個人役満成績テーブル）を格納したデータベースを実装するハードディスク16と、ネットワークNとの接続を司る通信I/F17と、乱数発生部18と、が接続されている。

【0044】

また、BUS12には、本発明の遊技システムSで行なわれる麻雀の4人一組の遊技者の遊技者群の構成（グルーピング）と、遊技者群の管理と、を行う遊技管理部19と、CPU13の制御のもとに乱数発生部と連携して遊技の「配牌」、「自摸」、「捨牌」を管理する配牌管理部20と、遊技管理部19が4人一組の遊技者のグルーピング不可能であった場合、すなわち遊技参加者が4人の遊技者数に満たなかった場合に仮想遊技者を介在させて遊技サーバ10が遊技を代行する遊技代行機能部21と、遊技開始時に遊技参加者の個人情報を検索し、その個人情報に基づき発生させるイベントを決定する特別イベント発生部22と、遊技機群30で遊技を行おうとする遊技者が、本発明の遊技システムSへログインする際に、遊技者認証を行う遊技者認証部23と、遊技途中または終了時に個人遊技成績を最新状態に更新する機能を持つ個人成績更新部24と、が接続されている。

【0045】

[遊技サーバ10で管理される個人情報について]

図5、図6、図7を参照して、遊技システムSで管理される個人情報について説明する。この個人情報に基づき、本発明の遊技機システムの遊技サーバ10は、遊技機群30で遊技を行おうとする遊技者の認証を行い、その遊技者の個人情報と、遊技履歴と、を判定し、特別イベントを発生させる。図5、図6、図7はその個人情報のイメージ図である。

【0046】

図5は、個人情報テーブルで、個人を識別する情報を管理する。このテーブルでは、遊技者ID、パスワード、氏名、ハンドルネーム（遊技を行う際に使用するニックネーム）、住所、生年月日、星座、性別、血液型などの個人を識別する

情報のみを管理する。このテーブルは、遊技者が遊技に参加しようとするとき遊技者認証を行うが、その遊技者認証の際に参照され、または遊技を開始する際に特別イベントを発生させるか否かの判定を行う際に参照される。

【 0 0 4 7 】

上記個人情報、特別イベント発生の可能性を大きくするため、より多くの項目について収集することが望ましい。

【 0 0 4 8 】

図 6 は、個人ランキングテーブルで、遊技者個人の対局成績の履歴を管理する。このテーブルでは、対局数、ランク（級・段位）、取得ポイント数、獲得誕生石数、獲得ジュエル数（誕生石以外）、取得称号、役満ランキングなどの、遊技成績のみを管理する。このテーブルは、遊技を開始する際に特別イベントを発生させるか否かの判定を行う際に参照される。

【 0 0 4 9 】

図 7 は、個人役満成績で、遊技者個人の対局における役満の和了成績の履歴を管理する。役満の役ごとに和了回数を管理し、遊技サーバ 1 0 の個人成績更新部 2 4 はこのテーブルを参照し、各役満ごとに和了回数の最も多い遊技者に対し、称号を付与し、その情報を個人ランキングテーブルの役満ランキング項目に登録する。

【 0 0 5 0 】

なお、本実施形態では、役満成績に限らず、役満以外の役についても和了回数を記録し、ランキングを行うように適用可能である。

【 0 0 5 1 】

なお、本発明による遊技では、遊技者名の表示は、全て、ハンドルネームによる表示で行う（図 1 3、図 1 4 参照）。

【 0 0 5 2 】

[遊技で使用される遊技価値について]

本発明の遊技機は、4 人 1 組で行う麻雀を想定しているが、使用される遊技価値は、2 種類ある。

【 0 0 5 3 】

1つは、ジュエルであり、所謂誕生石である。誕生石には12種類ある。1月＝ガーネット（G a r n e t）、2月＝アメシスト（A m e t h y s t）、3月＝アクアマリン（A q u a - M a r i n e）、4月＝ダイヤモンド（D i a m o n d）、5月＝エメラルド（E m e r a l d）、6月＝パール（P e a r l）、7月＝ルビー（R u b y）、8月＝ペリドット（P e r i d o t）、9月＝サファイア（S a p p h i r e）、10月＝オパール（O p e r l）、11月＝トパーズ（T o p a z）、12月＝ターコイス（T u r q u o i s e）である（図15参照）。

【0054】

本発明の遊技（麻雀）では、このジュエルの獲得数を競う。すなわち、遊技者群を構成する遊技者全員が有段者の場合、該当遊技（対局）において、1位であったものは、4位（最下位）であったものからジュエルを獲得する。または、役満を和了した時には、「自摸」上がりの場合は全員から、「ロン」上がりの場合には役満を振り込んだ遊技者から、ジュエルを獲得する。または、ある遊技者が和了したためその他の遊技者に持点棒を全て失った遊技者（所謂トバされた）がいた場合も、和了者は所謂トバされた遊技者からジュエルを獲得する。

【0055】

2つ目は、遊技者自身の獲得ポイントであり、ポイントは、遊技自体の最終結果としての順位に基づき、1位＝＋6ポイント、2位＝±0ポイント、3位＝－2ポイント、4位＝－4ポイントの基準で付与されるものと、前述の誕生石をポイントに換算して付与されるものがある。この換算率は、遊技者自身の誕生石は1個3ポイントとし、その他のジュエルは1個1ポイントとして、前述のポイントと合計される。

【0056】

本発明の遊技では、上記各ジュエルの獲得数と、獲得ポイントのそれぞれでランキングを行い、ランキング1位の遊技者に対してそれぞれ称号が与えられる。

【0057】

なお、後述する特別イベントが発生した場合に、より多くの有価価値を獲得するように構成しても良い。

【 0 0 5 8 】

このように、遊技に対して 2 種類の獲得遊技価値を設定することにより、遊技者の遊技への参加意欲を高め、また、遊技自体に対する興趣の増大を図ることができ、遊技者の競争意欲をかき立て得る。

【 0 0 5 9 】**[遊技管理部]**

この装置は、ある時刻に遊技を行おうと、遊技機群 3 0 の遊技端末 4 0 A、4 0 B、・・・、4 0 D にエントリ（硬貨を投入し、遊技者認証を行う）し遊技に参加しようとする複数の遊技者がいて、その複数の遊技者が所定の時間差内に遊技に参加しようとする場合、その複数遊技者を、遊技に必要な所定の人数、例えば、麻雀であれば 4 人の単位に遊技者をグルーピングして遊技者群を形成し、その単位で行う遊技を管理する装置である。すなわち、同一の遊技で遊技を行う遊技者のグループである遊技者群を形成し、どの遊技においてどの遊技者が遊技を行っているか、遊技の開始から終了時まで一貫して管理する装置である。

【 0 0 6 0 】**[配牌管理部]**

この装置は、CPU 1 3 の制御のもと、乱数発生部 1 8 と連携して、同一遊技内での「配牌」、「自摸牌」の管理を行う。すなわち、ある特定の遊技の中で、遊技者にどの牌を「配牌」し、どの牌を「自摸」らせるかの決定を行う装置である。

【 0 0 6 1 】**[遊技代行機能部]**

この装置は、前述の遊技管理部が、同一遊技内で遊技を行う遊技者のグルーピングができなかったとき、遊技サーバ 1 0 が仮想遊技者として遊技を代行するときに機能する装置である。CPU 1 3 の制御のもと、特定の遊技中に仮想遊技者として、通常の遊技者が行う麻雀所定の遊技動作、例えば、「自摸」、「打牌」、「チー」、「ポン」、「カン」、「リーチ」などの処理を行う。

【 0 0 6 2 】**[遊技者認証部]**

この装置は、遊技者が遊技に参加しようとするとき、その個人情報に既に遊技サーバ10に登録済みの遊技者であるかどうかの認証を行う。この認証は、リライタブルな磁気カードによって行うものとし、その磁気カードの情報を遊技端末40A、40B、・・・のカードリーダーに読ませ、その読み込ませた個人情報（遊技者ID）と、遊技者がタッチパネルから入力したパスワードと、の組合せで、遊技者を特定するものである。遊技者が個人情報未登録の場合、新規登録を行い、新しく磁気カードを発行する。

【0063】

なお、本実施形態では、磁気カードを用いるとしているが、本発明はこれに限らず、ICチップ内蔵型カードなど、個人情報を記憶可能なものであれば他の媒体でもよい。

【0064】

[特別イベント発生部]

この装置は、前述の遊技管理部でグルーピングされ遊技を行う4人の遊技者それぞれの会員属性に基づき、該当する特別イベントを発生させるか判定し、特別イベント発生に該当する場合は、発生させる特別イベントを決定し、その決定結果を上記遊技管理部19に通知する。上記遊技管理部は、その通知結果に基づき、遊技を管理する。すなわち、図5の個人情報テーブル、図6の個人ランキングテーブル、図7の個人役満成績テーブルを、遊技者IDをキーに検索し、遊技者属性や、個人ランキング、役満成績をRAM15に読み込み、その情報の同一性や相互の関連性を判定して発生させる特別イベントを決定し、遊技管理部19に特別イベントを実行させる。

【0065】

図5の個人情報テーブル、図6の個人ランキングテーブルを参照し、遊技を行う4人の遊技者の属性の共通点を見出し、その個人属性に基づいたタイトル名を遊技に付与することにより、その遊技にイベントを発生させることとする。さらに、図8のイベントグレード対照テーブルを参照し、遊技を行う4人の遊技者のランクに基づいて、発生させるイベントのグレードを決定する。ここで、基づく4人の遊技者のランクから判定するイベントのグレードはどのような態様でも良

く、例えば、4人の遊技者の最低ランク、平均ランク、最高ランクなどを含む。

【0066】

例えば、上記遊技管理部でグルーピングされ遊技を行う4人の遊技者の誕生日が4月であった場合、4月の誕生石の名を冠して「ダイヤモンドマスター杯」というタイトル戦を行う。あわせて、遊技を行う4人の遊技者のランクの最低ランクのデータに基づいて、タイトル戦のグレードを決定する。例えば、4人の遊技者の最低ランクが、8段であった場合は、イベントグレード対照テーブルに基づき、このタイトル戦の名称は「ダイヤモンドマスター杯 Grade I」となる（図16参照）。

【0067】

また、上記遊技管理部でグルーピングされ遊技を行う4人の遊技者の住所が全て東京都であり、4人の遊技者のランクを勘案して、「東京都マスター杯 Grade II」なるイベントが発生することもある。

【0068】

これによって、単に、見ず知らずの遊技者との遊技を楽しむだけでなく、特別遊技を行うことができるという楽しみが付加され、期待感を高め得る遊技を提供することができる。

【0069】

また、特別イベントが発生する要因が複数の遊技者の各々における個人情報であり、ネットワークNを介して、その個人情報という何らかの結びつきを感じ得る遊技を提供することができる。

【0070】

また、上記遊技管理部でグルーピングされ遊技を行う4人の遊技者の姓、名、性別、年齢階層、血液型、星座など、様々な遊技者属性の共通点について、特別イベントが発生させても良い。

【0071】

また、上記遊技管理部でグルーピングされ遊技を行う4人の遊技者の属性の共通点にかかわらず、例えば、血液型で、4人の遊技者それぞれが「A」型、「B」型、「AB」型、「O」型の様に完全不一致であり、各属性を代表させるよう

な組合わせであっても、イベントを発生させるように構成しても良い。

【0072】

これにより、特別イベントが発生する要因が、複数の遊技者の各々異なる個人属性であり、ネットワークNを介して、その属性を代表して遊戯を行うという代表意識を感じ得る遊技を提供することができ、遊技者の遊技意欲向上を図ることができる。

【0073】

なお、上記特別イベント発生の要件として、遊技者が4人の場合を想定しているが、遊技サーバ10のCPU13の制御のもと遊技代行機能部21が機能する仮想遊技者が介在したとしても、その他の実遊技者の属性の共通点を見出して特別イベントを発生させるようにしても良い。

【0074】

特別イベント発生管理部が上記のようなイベントに該当すると判定すると、その発生イベントの信号を、遊技管理部へ送信し、信号を受信した遊技管理部は、そのイベントに基づく遊技であることを記憶し、該当遊技を行う対象遊技端末に対し、該当イベントに基づく遊技であることを通知する信号を送信する。

【0075】

[個人成績更新部]

この装置は、遊技中、または遊技の終了時に、個人ランキングテーブル、個人役満成績テーブルの情報を更新する処理を行う。具体的には、遊技中にある遊技者が役満を和了した時、個人役満成績テーブルの情報を更新し、また、遊技終了時には、遊技で獲得したジュエルの数と、失ったジュエルの数と、それらを換算したポイント、遊技の最終順位に基づき獲得するポイントと、失うポイントと、を結果としてポイントに反映させる処理を行う。

【0076】

一実施形態では、ジュエルは、誕生石は3ポイント、それ以外のジュエルは1ポイントとして換算する。また、遊技の最終結果順位が、1位は+6ポイント、2位は±0、3位は-2ポイント、4位は-4ポイントとして、個人ランキングのポイントを更新する。

【0077】

さらに、前記の処理で反映されたポイントに基づき、遊技者の全国ランキングと、同じく遊技者の各都道府県でのランキングと、を集計し、全国ランキング1位の遊技者には「雀聖」、各都道府県ランキング1位には「雀主」の称号が与えられ、個人ランキングの取得称号の項目を更新する。例えば、東京都でポイント数1位の遊技者は、「東京都雀主」の称号が与えられる。

【0078】

また、前記の処理で獲得したポイントに応じて、遊技者のランキングが更新される（図17参照）。

【0079】

また、前記の処理で反映されたジュエルの数に基づき、12個の誕生石ごとに獲得数1位の遊技者を集計し、「雀王」の称号が与えられ、個人ランキングの取得称号の項目を更新する。例えば、ダイヤモンドの獲得数が1位の遊技者は、「ダイヤモンド雀王」の称号が、与えられる（以上、図17参照）。

【0080】

また、同じく遊技終了時には、個人役満成績テーブルの情報から各役満をそれぞれ最も多く和了した遊技者を検索し、その遊技者にそれぞれ称号を与え、個人ランキングの役満ランキングの項目を更新する。

【0081】

さらに、本装置は、前述の個人ランキングテーブルの更新と、個人役満成績テーブルの更新を行った後で、各遊技端末の表示部に、各々の成績表示を行う。具体的には、次の3つがある。

【0082】

1つめは、獲得ポイントに基づく個人ランキングであり（図示せず）、これには、遊技者が全国で何位であるかを表示する全国個人ランキングと、遊技者が所属する都道府県で何位であるかを表示する「都道府県別個人ランキング」と、遊技価値の1つであるジュエルごとに獲得数のランキングを表示する「獲得ジュエルランキング」と、がある。

【0083】

2つめは、都道府県別で遊技者のポイントを集計し、遊技者の所属する都道府県が何位であるかと、その都道府県で1位、すなわち「雀主」を表示する「JAPAN」ランキングである（図18参照）。

【0084】

3つめは、それぞれの役満の和了回数のランキングを表示する「役満ランキング」で、それぞれの役満を全国で1番多く上がっている人は、その役満名を冠した称号が付与される。例えば、国士無双を1番多く上がっている人には、「国士無双王」なる称号が付与される（図19参照）。

【0085】

上記ランキングを、遊技者ごとにまとめると、一例として図14のようになる。

【0086】

上記ランキングは、遊技開始時に図20のリライタブル磁気カードから読み込んだ情報を、遊技中常に遊技画面に表示する（図13参照）。

【0087】

このような、遊技者の遊技成績に対してランキングし、称号付与を行うことにより、遊技者が遊技に参加する意欲を増大し、また、遊技そのものへの興趣を増大させ、遊技者の競争意欲をかき立て得る。

【0088】

[遊技機群30の構成]

図9は、遊技機群30のハードウェアブロック図である。

【0089】

遊技機群30は複数の個別遊技端末40A、40B、・・・から構成されているが、遊技機群30はそれら個別遊技機を統合して制御し、ネットワークNへの接続機能を持つ主制御回路51と、個別遊技端末40A、40B、・・・の中核制御に相当する副制御回路61A、61B、・・・から構成されている。

【0090】

[遊技端末40A、40B、・・・の構成]

図10は、遊技端末40A、40B、・・・のハードウェアブロック図である

。ここでは便宜上、遊技端末 40A に代表させて、ハードウェアブロック図の説明を行う。

【0091】

図 10 で、破線で囲まれた部分が、前述の遊技機群 30 を構成する遊技端末 40A の副制御回路 61A に相当する。

【0092】

遊技端末 40A は、BUS 62 を備え、BUS 62 には CPU 63 と、ROM 64 と、RAM 65 と、通信用インターフェイス回路 66 と、が接続されている。

【0093】

また、入力インターフェイス回路群 67 を介して、硬貨入力センサ 68 と、タッチセンサ 69 と、カードリーダー 70 と、が接続されている。

【0094】

また、出力インターフェイス回路群 71 を介して、表示制御装置 72 と、演出ランプ 74 と、スピーカ 75 と、カードリライト部 76 と、が接続されている。

【0095】

また、表示制御装置 72 には、表示装置 73 が接続されている。

【0096】

前述の表示装置 73 は、タッチセンサ 69 と連携し、遊技の所定の操作全てを、遊技者が表示装置 73 の操作表示部に触れたことをタッチセンサ 69 が検知して CPU 63 に信号を供給して遊技が進行する、所謂タッチパネル方式を構成する。

【0097】

この遊技端末 40A は、本実施形態では、本発明の遊技専用の機器を使用すると想定しているが、本発明はこれに限らず、インターネットなどのネットワーク接続可能な機器、例えば、パーソナルコンピュータ（デスクトップ型、ノート型）、PDA（Personal Digital Assistants）、ブラウザ機能を持つ携帯電話、などでも良い。

【0098】

また、遊技端末40Aは、本発明では、遊技（本発明では麻雀）の進行自体を管理する機能を持たず、専ら、遊技者が遊技に参加するための会員認証を行うため、または、遊技を進行させるため、のそれらにかかわる入出力の操作を行い、あるいは、表示装置やスピーカを通して遊技者の視覚や聴覚に訴えて遊技進行中の演出を行うのみである。

【0099】

[遊技機の処理]

図11、図12は、遊技者が遊技端末40Aを利用して遊技サーバ10に接続し、当該遊技システムで遊技を行う処理フローを説明する図である。

【0100】

まず、遊技端末40Aの硬貨投入口に硬貨が投入されると（ステップS101）、遊技端末40Aから遊技サーバ10へ遊技者エントリ信号が送信され（ステップS102）、遊技サーバ10が遊技者エントリ信号を受信すると（ステップS103）、遊技サーバ10は、該当遊技者の情報がハードディスク16に実装されたデータベースの個人情報テーブルを参照して、個人情報テーブルに既に登録があるか否かの判定を行う（ステップS104）。既に登録あり（ステップS104→Yes）の場合、遊技者受付処理を行う（ステップS105）。登録なし（ステップS104→No）の場合、新規遊技者登録処理を行う（ステップS107）。この新規遊技者登録処理は一般的なものであり、遊技端末40AからネットワークNを介して会員を募り、登録者に対して遊技者IDとパスワードを付与し、図5の個人情報テーブルのイメージ図に例示した項目などについて会員個人情報を収集するものである。

【0101】

既に登録ありの場合は、遊技者は遊技端末40Aのカードリーダーに会員カードを挿入し、会員カードに記録された情報を読み込ませ、会員認証の処理を行う。遊技端末40Aは、会員カードから読み取った情報と、遊技者がタッチセンサ69から入力したパスワードと、を遊技サーバ10へ送信し（ステップS105）、遊技サーバ10で会員認証処理を行う（ステップS106）。

【0102】

上記処理で、真性な会員であると認証されると、次に、遊技者群グルーピング処理を行う（ステップS108）。この処理では、所定時間内に遊技参加の表明を行った遊技者を1遊技群として、例えば、麻雀であれば4人を1遊技群としてグルーピングし、その遊技群の遊技を開始する。所定時間内に、1遊技群の所定遊技者数（例えば、麻雀であれば4人）を満たす遊技者数に達し得なかった場合は、遊技サーバ10が、CPU13の制御のもと遊技代行機能部21が遊技者の代わりに務め、遊技を開始する。

【0103】

遊技開始時の前に、これから開始する遊技が特別イベントに該当するかどうかの判定を行う（ステップS109）。CPU21の制御のもと特別イベント発生部22は、ハードディスク16に格納されたデータベースの個人情報テーブルと、個人ランキングテーブルを参照し、遊技者の属性・成績を全てRAM15へ読み込み、特別イベント発生部21はその読み込み情報と、図8のイベントグレード対照テーブルに基づき、発生させるイベントを決定する。

【0104】

例えば、1遊技群に属する遊技者の誕生月が全て4月であり、かつ遊技者全員が8段以上の段位を持つ場合、発生させる特別イベントとして、「ダイヤモンドマスター杯Grade I」なるイベントを発生させる。なお、このイベントが発生した遊技において最終結果1位になった遊技者には、「ダイヤモンドマスター」なる称号が付与される。

【0105】

または、1遊技群に属する遊技者の血液型が「A」型であり、かつ遊技者全員が6段以上の段位を持つ場合、発生させる特別イベントとして、「Blood Type A マスター杯Grade II」なるイベントを発生させる。

【0106】

または、1遊技群に属する遊技者がいずれかの都道府県の「雀主」である場合、発生させる特別イベントとして、「雀主対抗戦」なるイベントを発生させる。

【0107】

このように、遊技者の個人情報と遊技成績による遊技者自身の属性に基づいて

、様々なイベントを発生させることが可能であり、そのイベントに勝利した遊技者に対し、イベントに相応しい称号（タイトル）を付与することが可能である。

【0108】

上記処理が終了すると、遊技サーバ10から遊技端末40Aへ遊技開始信号が送信され（ステップS110）、遊技（麻雀）がスタートする。図13は、遊技進行の一状況を示す図である。

【0109】

遊技端末40Aが遊技サーバ10から遊技開始信号を受信すると（ステップS111）、遊技端末40Aは、麻雀所定の操作（「自摸」、「打牌」、「チー」、「ポン」、「カン」、「ロン」など）を行って遊技を実行する信号を遊技サーバ10へ送信する（ステップS112）。

【0110】

遊技サーバ10が遊技端末40Aから遊技実行信号を受信すると（ステップS113）、それに対応する所定の操作後に遊技が継続可能かどうかの判断を行い、継続可能の場合（ステップS114→Yes）、遊技サーバ10から遊技端末40Aへ遊技継続信号を送信する（ステップS116）。この信号を受信した遊技端末40Aは（ステップS115）、継続して遊技サーバ10へ遊技実行信号を送信する（ステップS112）。一方、継続不可能の場合（ステップS114→No）、遊技は終了であるので、個人成績更新処理を行う（ステップS117）。すなわち、個人ランキングテーブル、個人役満成績テーブルの情報更新を行い、次のステップへ処理を移す。

【0111】

以上で遊技が終了するので、遊技サーバ10から遊技端末40Aへ遊技終了信号を送信し（ステップS118）、遊技端末40Aが遊技終了信号を受信すると（ステップS119）、更に遊技サーバ10は、最新に更新された個人成績情報を送信する（ステップS120）。遊技端末40Aは、最新に更新された個人成績情報を受信すると（ステップS121）、その情報を表示装置73に表示し（ステップS122）、あわせてその情報を磁気カード（図20参照）にリライトする（ステップS123）。

【0112】

以上で、特別イベントを発生させる遊技（麻雀）の処理は終了する。

【0113】**【発明の効果】**

本発明によれば、単に、見ず知らずの遊技者との遊技を楽しむだけでなく、特別遊技を行うことができるという楽しみが付加され、期待感を高め得る遊技を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の一実施形態を示す全体図である。

【図2】 本発明の一実施形態の遊技機群30の概観を示す図である。

【図3】 本発明の一実施形態の遊技機群30を構成する一遊技機の概観を示す図である。

【図4】 本発明の一実施形態の遊技サーバ10のハードウェアブロック図である。

【図5】 遊技サーバ10で管理する個人情報データを格納する、個人情報データベースイメージ図である。

【図6】 遊技サーバ10で管理する個人ランキングデータを格納する、個人ランキングデータベースイメージ図である。

【図7】 遊技サーバ10で管理する個人役満成績データを格納する、個人役満成績データベースイメージ図である。

【図8】 本発明の一実施形態で発生させる、特別イベントのグレードを決定する根拠となる、イベントグレード対照テーブルである。

【図9】 本発明の一実施形態の遊技機群30のハードウェアブロック図である。

【図10】 本発明の一実施形態の遊技機群30を構成する一遊技機のハードウェアブロック図である。

【図11】 本発明の一実施形態の処理フロー図である。

【図12】 本発明の一実施形態の処理フロー図である。

【図13】 本発明の一実施形態において、遊技機群30を構成する一遊技

機の表示部に表示される表示のイメージ図である。

【図 14】 本発明の一実施形態において、遊技者個人成績の一例を示す図である。

【図 15】 本発明の一実施形態において、遊技価値として使用する誕生石の一覧表である。

【図 16】 本発明の一実施形態において、特別イベントが発生される場合に、遊技機群 30 を構成する一遊技機の表示部に表示される表示のイメージ図である。

【図 17】 本発明の一実施形態において、個人ランキングのランキング基準の一例を示す図である。

【図 18】 本発明の一実施形態において、遊技機群 30 を構成する一遊技機の表示部に表示される、個人ランキングの表示のイメージ図である。

【図 19】 本発明の一実施形態において、役満ランキングの種類を示す図である。

【図 20】 本発明の一実施形態において、遊技者認証に用いるリライタブル磁気カードのイメージ図である。

【符号の説明】

- N ネットワーク
- S 遊技システム
- 10 遊技サーバ
- 30 遊技機群
- 40A、40B、40C、40D 遊技機
- 41 遊技機 40A の表示部
- 42 遊技機 40A の透音孔
- 43 遊技機 40A の硬貨投入口
- 44 遊技機 40A の磁気カード挿入口
- 12 遊技サーバ 10 の BUS
- 13 遊技サーバ 10 の CPU
- 14 遊技サーバ 10 の ROM

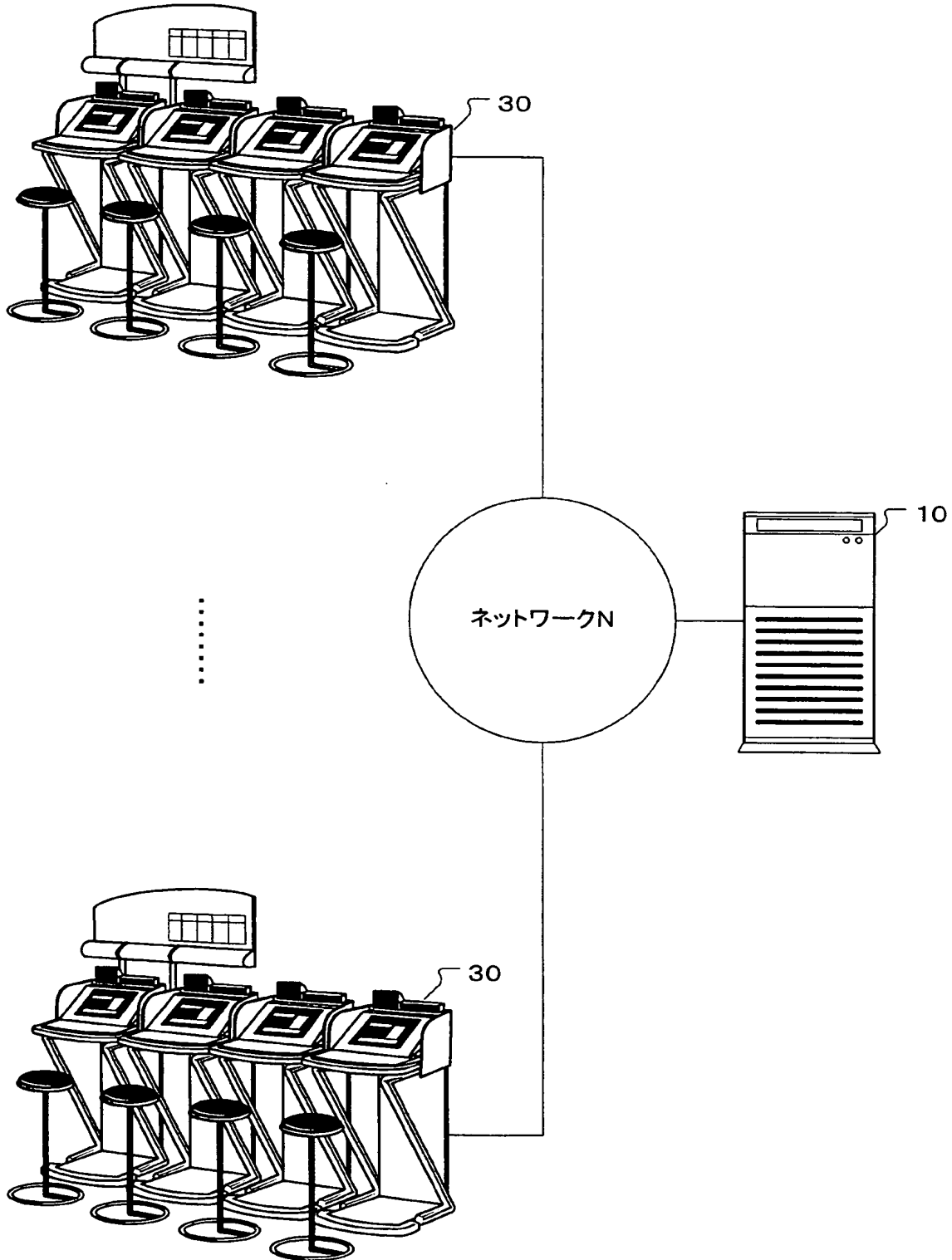
- 1 5 遊技サーバ 1 0 の R A M
- 1 6 遊技サーバ 1 0 のハードディスク
- 1 7 遊技サーバ 1 0 の通信 I / F
- 1 8 遊技サーバ 1 0 の乱数発生部
- 1 9 遊技サーバ 1 0 の遊技管理部
- 2 0 遊技サーバ 1 0 の配牌管理部
- 2 1 遊技サーバ 1 0 の遊技代行機能部
- 2 2 遊技サーバ 1 0 の特別イベント発生部
- 2 3 遊技サーバ 1 0 の遊技者認証部
- 2 4 遊技サーバ 1 0 の個人成績更新部
- 5 1 遊技機群 3 0 の主制御回路
- 6 1 A、6 1 B、6 1 C、6 1 D 遊技機群 3 0 の副制御回路
- 6 2 遊技端末 4 0 A の B U S
- 6 3 遊技端末 4 0 A の C P U
- 6 4 遊技端末 4 0 A の R O M
- 6 5 遊技端末 4 0 A の R A M
- 6 6 遊技端末 4 0 A の通信用インターフェイス回路
- 6 7 遊技端末 4 0 A の入力インターフェイス回路群
- 6 8 遊技端末 4 0 A の硬貨検知センサ
- 6 9 遊技端末 4 0 A のタッチセンサ
- 7 0 遊技端末 4 0 A のカードリーダー
- 7 1 遊技端末 4 0 A の出力インターフェイス回路群
- 7 2 遊技端末 4 0 A の表示制御装置
- 7 3 遊技端末 4 0 A の表示装置
- 7 4 遊技端末 4 0 A の演出ランプ
- 7 5 遊技端末 4 0 A のスピーカ
- 7 6 遊技端末 4 0 A のカードリライト部

【書類名】

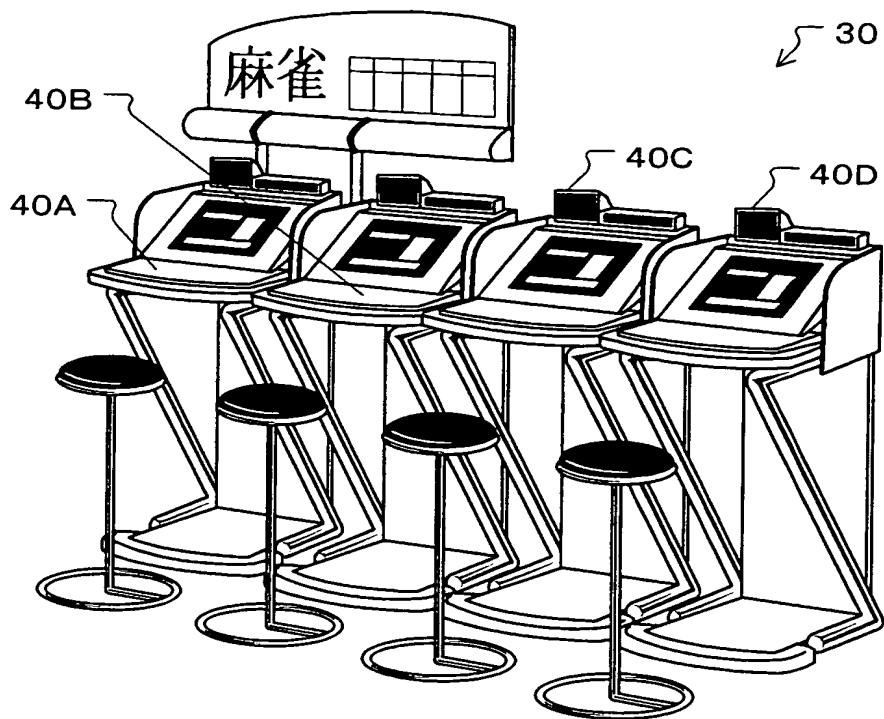
図面

【図 1】

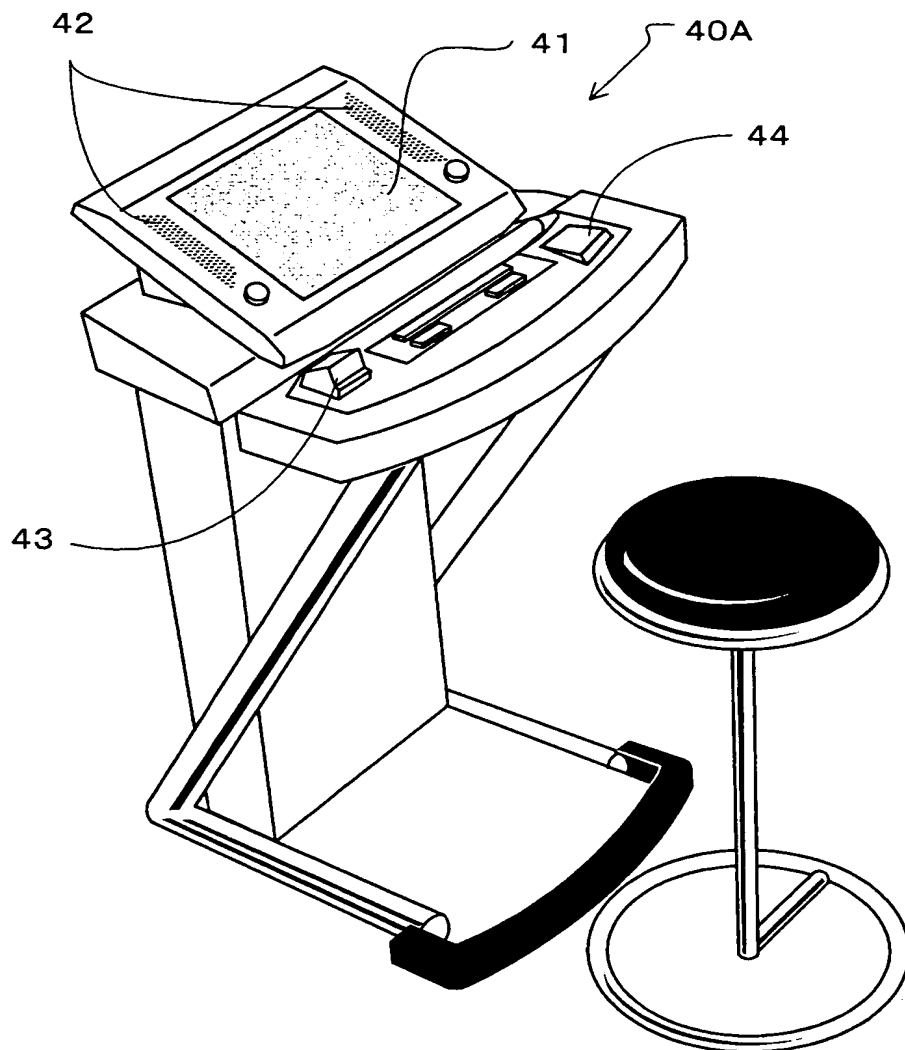
S



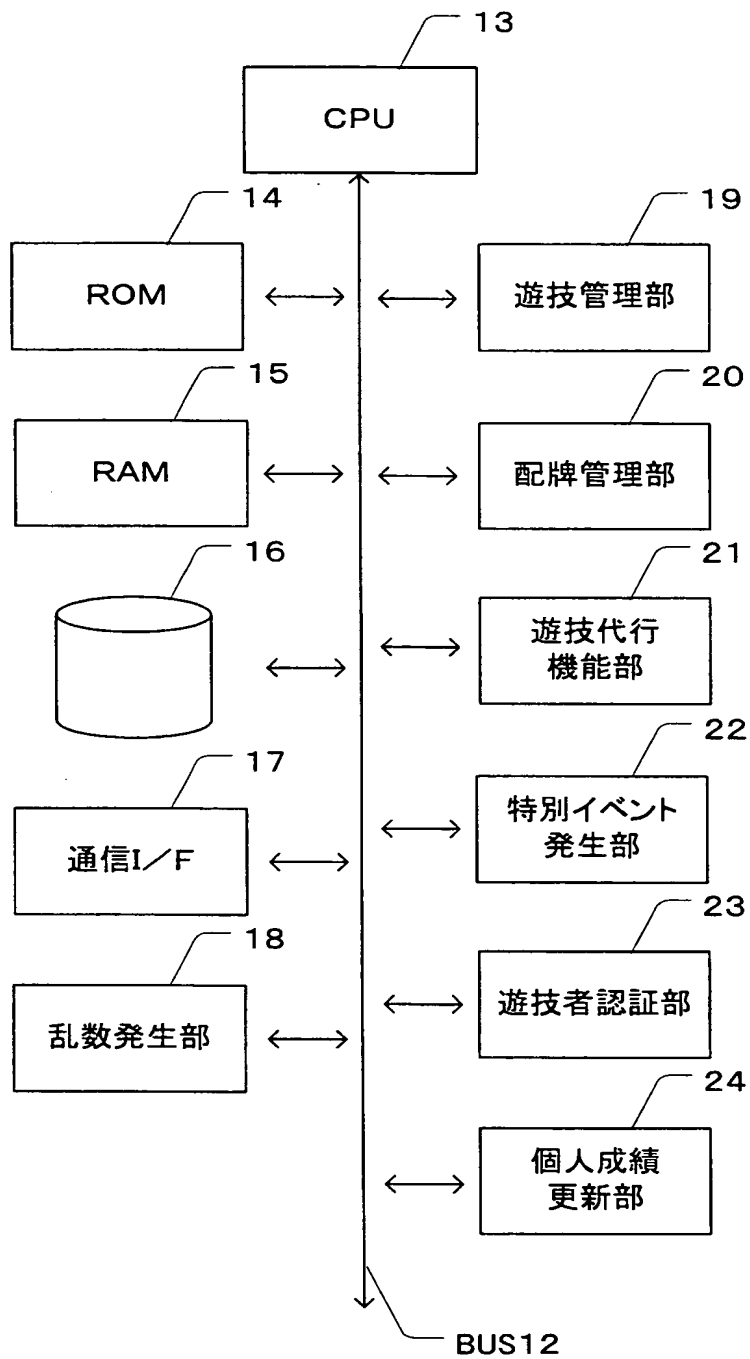
【図 2】



【図 3】



【図 4】

10

【図 5】

個人情報テーブル

遊技者 ID	パスワード	氏名	ハンドル ネーム	住所	生年月日	星座	性別	血液 型	...
0001	mzn164	氏名1	きんぐ	岡山	19690730	獅子	男	A	...
0002	xfd225	氏名2	どんちゃん	東京	19711027	射手	男	B	...
0003	loy547	氏名3	れお	埼玉	19730523	双子	女	O	...
0004	bgd248	氏名4	がんま	千葉	19730330	牡羊	男	AB	...
.
.
.

【図 6】

個人ランキングテーブル

遊技 者ID	対局数	ランク	ポイ ント	獲得誕 生石数	獲得ジュ エル数	取得称号	役満ランキング
0001	15	9級	5	1	2		
0002	50	2段	25	5	10	東京都雀主	
0003	75	8段	105	25	30	ダイヤモンド 雀王	四暗刻王
0004	300	10段	437	95	152	アクアマリン雀 王、雀聖	国士無双王、 大三元王
.
.
.

【図 7】

個人役満成績テーブル

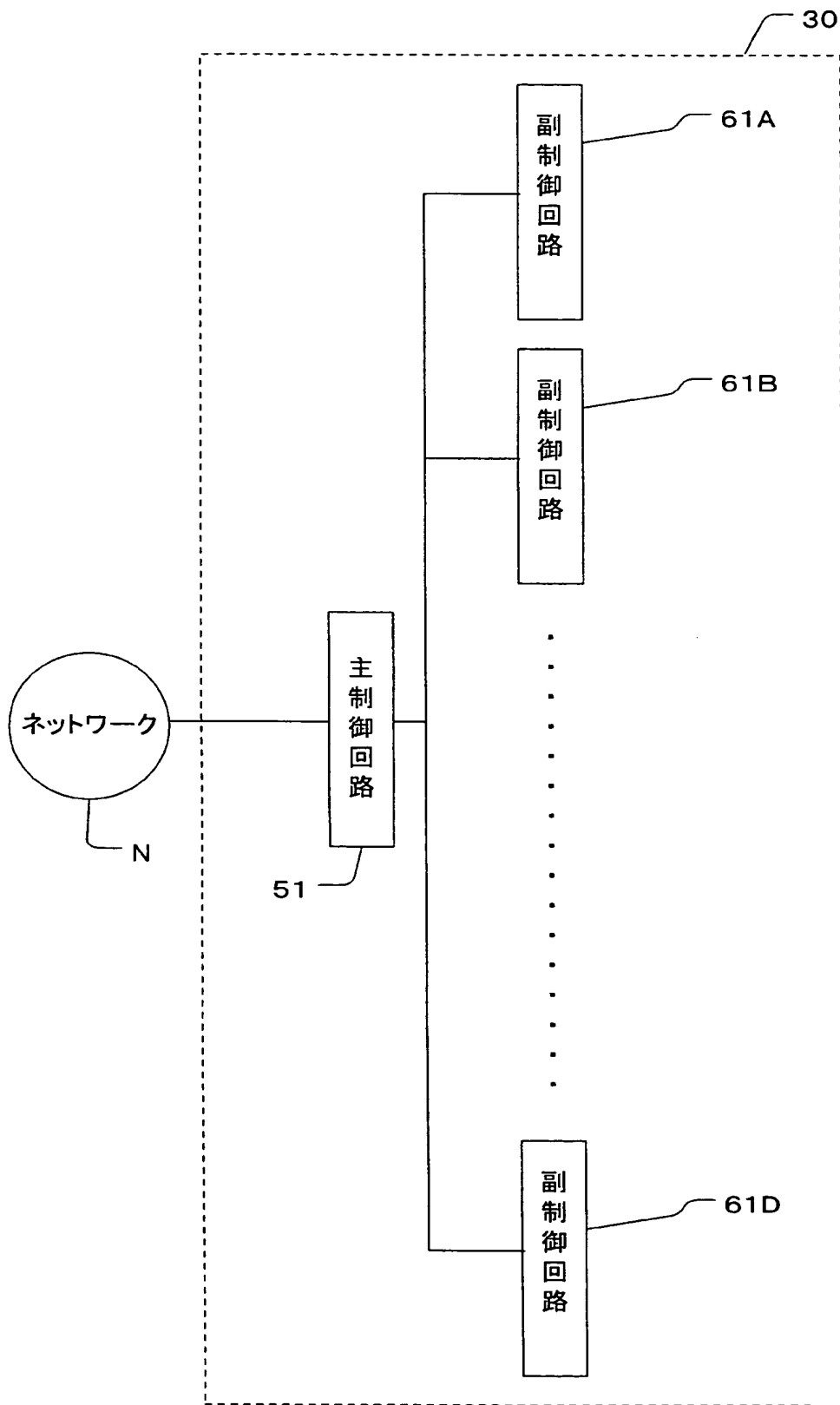
遊技者ID	九連宝燈	清老頭	字一色	緑一色	国士無双	四喜和	...
0001	0	0	0	0	0	0	...
0002	0	0	0	0	0	0	...
0003	0	0	0	0	0	0	...
0004	0	0	0	0	10	0	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	...

【図 8】

イベントグレード対照テーブル

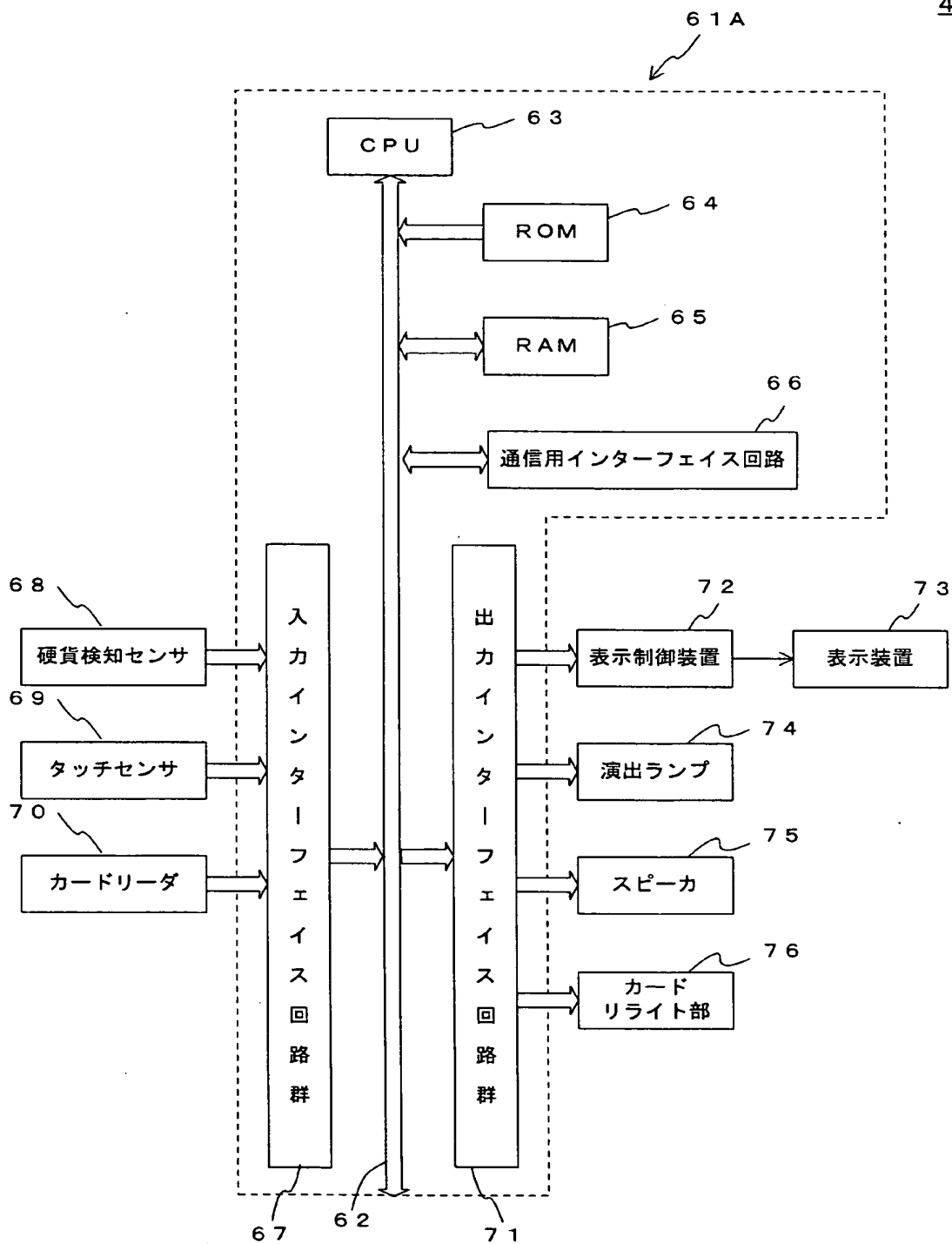
グレード	遊技者のランク
Grade I	8段～10段
Grade II	4段～7段
Grade III	1級～3段
Grade IV	5級～2級
Grade V	10級～6級

【図 9】

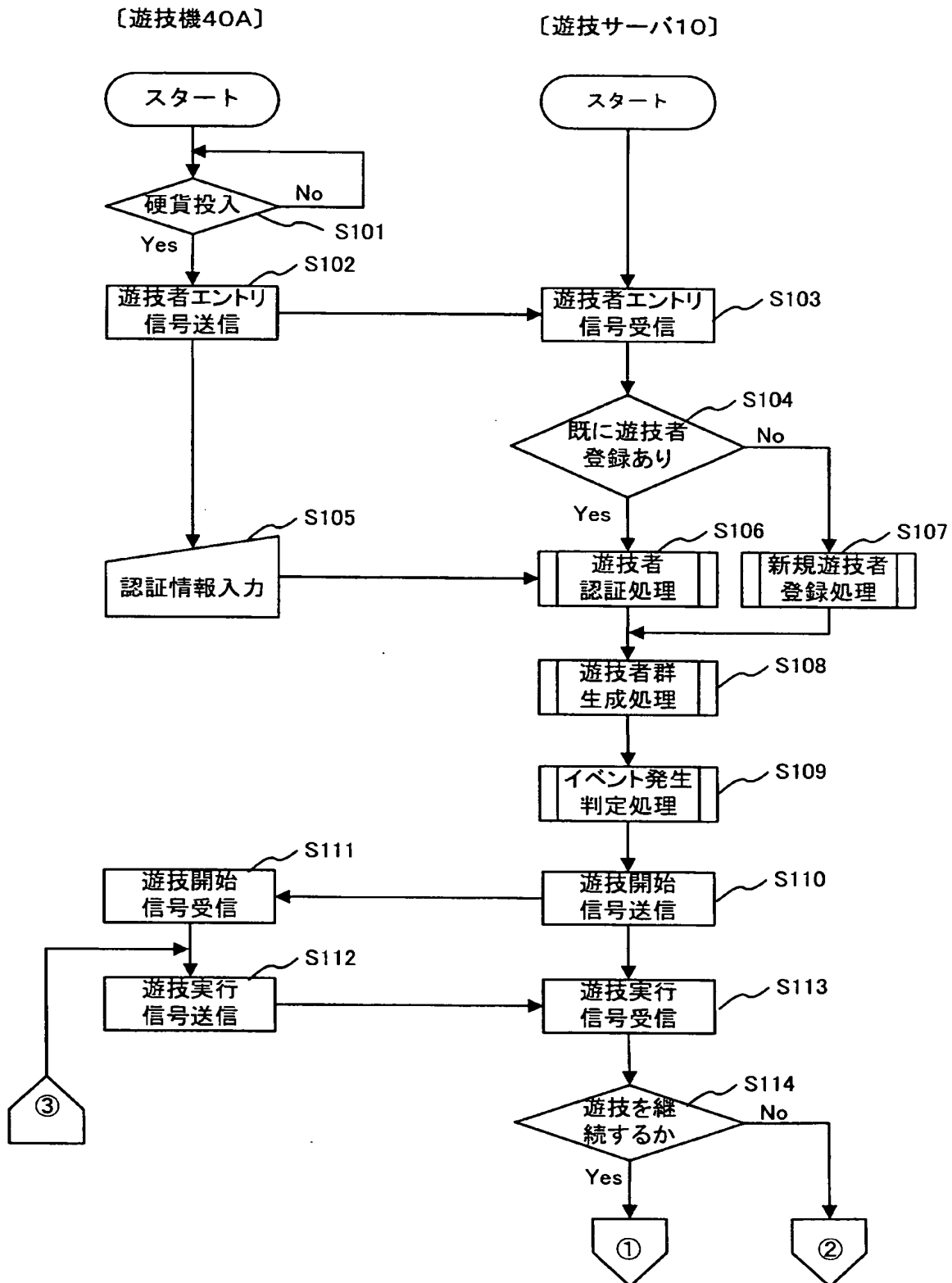


【図10】

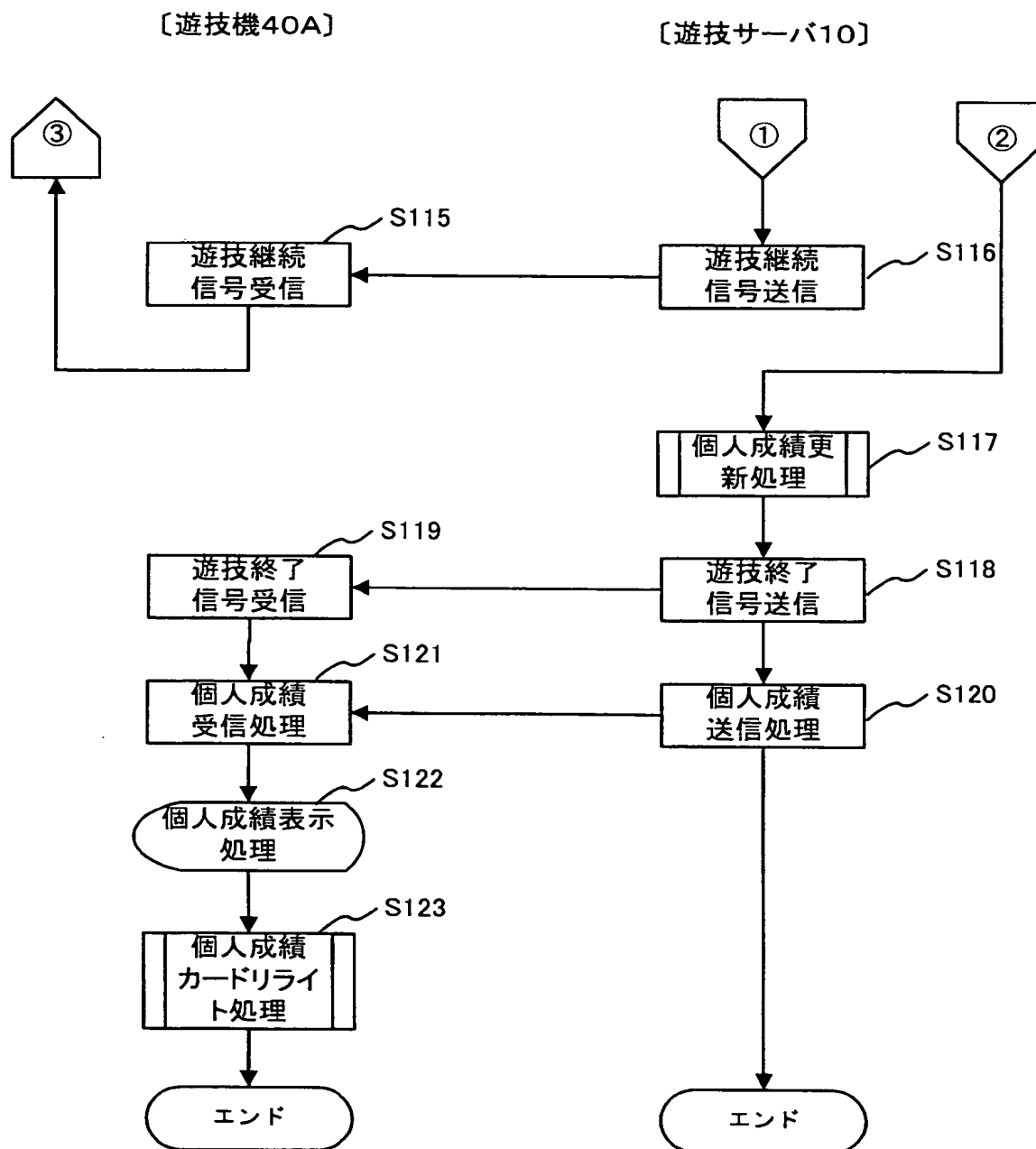
40A



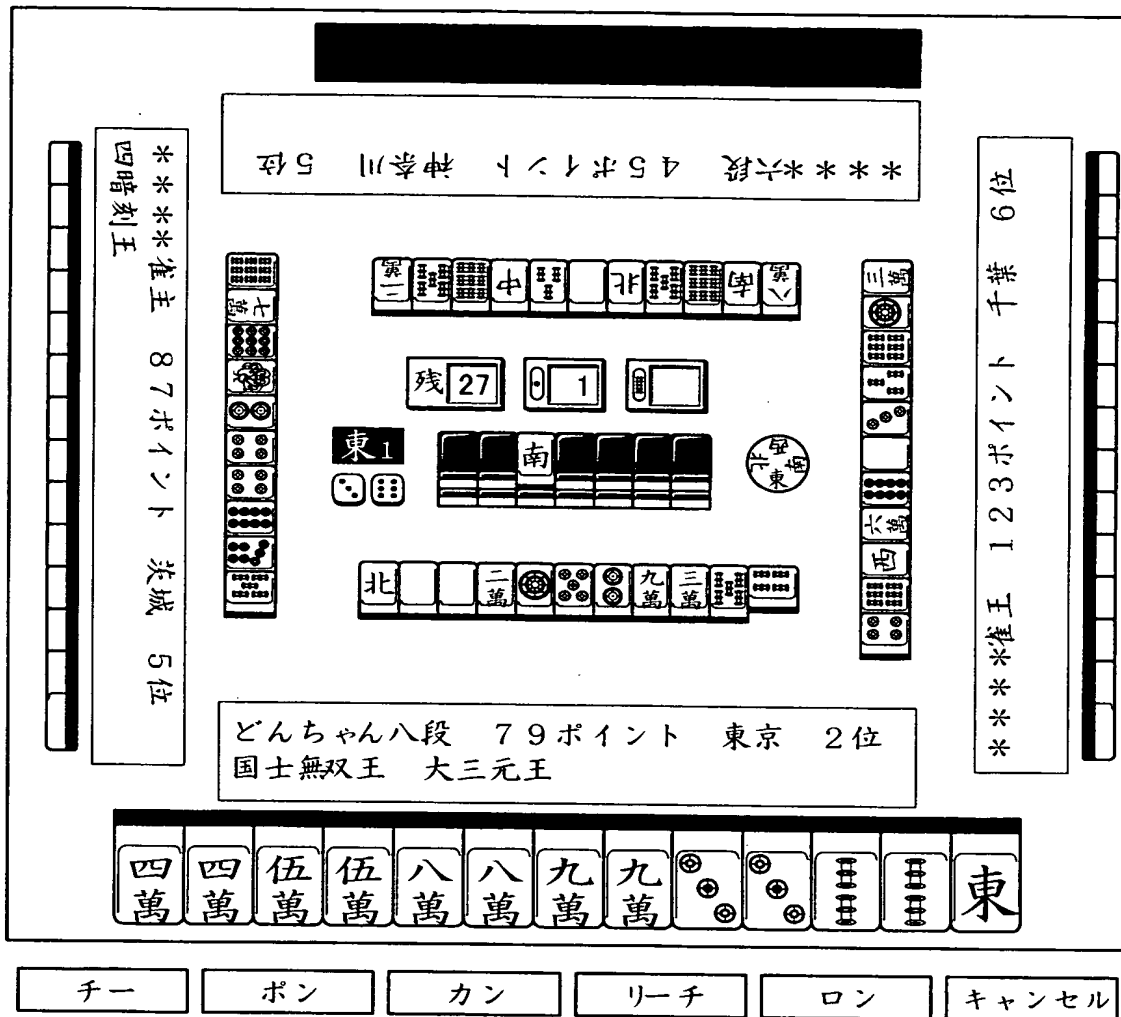
【図 11】



【図 12】















【図 13】



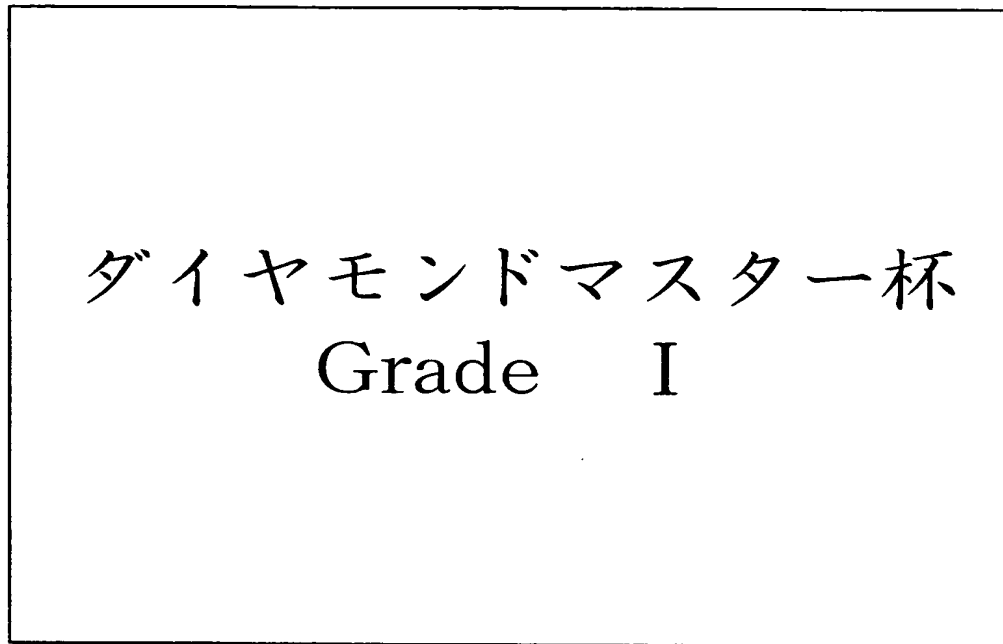
【図 14】

どんちゃん 八段
誕生石 エメラルド
獲得ジュエル 67個
エメラルド 5個
ポイント 77

【図 15】

	1月 ガーネット Garnet
	2月 アメジスト Amethyst
	3月 アクアマリン Aqua-marine
	4月 ダイヤモンド Diamond
	5月 エメラルド Emerald
	6月 パール Pearl
	7月 ルビー Ruby
	8月 ペリドット Peridot
	9月 サファイア Sapphire
	10月 オパール Opal
	11月 トパーズ Topaz
	12月 ターコイズ Turquoise

【図 16】



【図 17】

十級～一級	対局数・獲得ポイント数によって変動。降格ナシ。
初段～十段	獲得ポイント数によって変動。降格アリ。
雀主	県別ランキング1位に与えられる。全国で48名。
雀王	獲得ジュエル数1位に与えられる。全国で12名。
雀聖	ランキング1位に与えられる称号。全国で1名。

【図18】

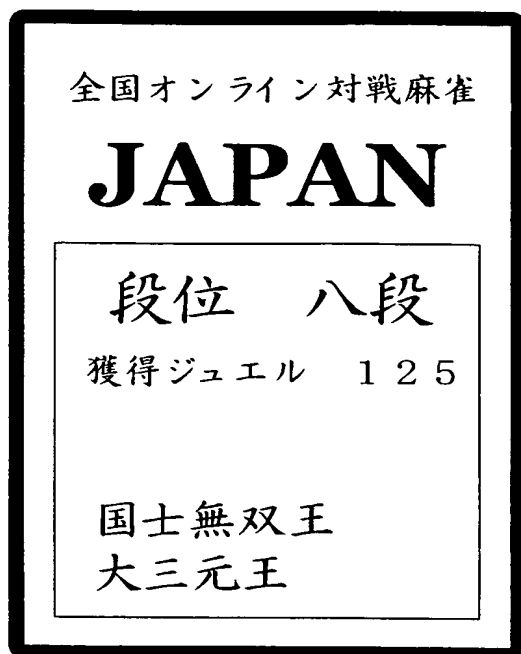
東京都雀主				
JAPAN RANKING				
1位	東京都	/200P	雀主/どんちゃん	/45P
2位	神奈川県	/189P	雀主/きんぐ	/40P
3位	千葉県	/176P	雀主/れお	/33P
4位	北海道	/150P	雀主/やな	/29P
5位	福岡県	/120P	雀主/がんま	/27P

【図19】

九連宝燈王	清老頭王
字一色王	緑一色王
国士無双王	四喜和王
四暗刻王	大車輪王
大三元王	天和王

一萬 九萬 國士無双 東 南 西 北 發 中 中

【図 2 0】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者が遊技（麻雀）に参加する意欲と競争心を増大させ、興趣の増大を図ることができる遊技機（麻雀）を提供する。

【解決手段】 遊技システム S には、遊技サーバ 10 と、遊技機群 30 と、が通信可能な状態に接続され、遊技機群 30 は、遊技端末 41 A、41 B、・・・、41 D から構成されている。遊技者は遊技端末 41 A、41 B、・・・、41 D の操作により、遊技端末の副制御回路 61 A、61 B、・・・、61 D から遊技機群 30 の主制御回路 51 を介して遊技サーバ 10 と通信し遊技（麻雀）を行なう。この遊技に際し、予め遊技サーバ 10 に記憶された遊技者の個人情報に基づき様々な態様の特別イベントを発生させ特別遊技を行い、相当する称号を付与し、遊技価値を争奪させることにより、遊技者が遊技に参加しようとする意欲と、競争意欲を向上させ、遊技の興趣の増大を図ることが出来る。

【選択図】 図 4

【書類名】 手続補正書

【整理番号】 P02-1039

【提出日】 平成15年 1月16日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2002-382432

【補正をする者】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 篠田 朋広

【その他】 誤記の理由は、不注意によるものです。

【プルーフの要否】 要

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2002-382432
受付番号	50300061801
書類名	手続補正書
担当官	野本 治男 2427
作成日	平成15年 1月23日

<認定情報・付加情報>

【補正をする者】

【識別番号】	598098526
【住所又は居所】	東京都江東区有明3丁目1番地25
【氏名又は名称】	アルゼ株式会社

【代理人】

申請人	
【識別番号】	100106002
【住所又は居所】	東京都豊島区南池袋3-18-34 池袋シティ ハイツ701 正林国際特許事務所
【氏名又は名称】	正林 真之

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 8 2 4 3 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社